

BAB III

TINJAUAN TEORI TATA RUANG LUAR, RUANG DALAM, DAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

3.1. Landasan Teori tentang Suprasegmen Ruang Dalam dan Ruang Luar

3.1.1. Tinjauan Tentang Ruang Luar

Ruang luar dapat diartikan sebagai ruang yang dibatasi oleh alam hanya pada bidang alas dan dindingnya saja, untuk atap tidak ada batasnya. Pada perancangan ruang arsitektur yaitu ruang luar ini, perancangan bidang alas dan dinding menjadi perhatian khusus dimana akan sangat mempengaruhi hasil rancangan dan efek yang akan timbul. Terdapat beberapa aspek perancangan ruang luar, seperti :

3.1.1.1. Lantai

Pemilihan bahan material yang digunakan dalam bidang alas pada ruang luar tentunya berbeda dengan yang digunakan pada ruang dalam. Penggunaan material ini tergolong keras seperti material batu, conblock, batu bata, kerikil, dan material keras lainnya yang dapat diaplikasikan pada ruang luar yang nantinya akan digunakan untuk penutup atau pelindung baik untuk manusia atau kendaraan. Pemakaian material yang tepat akan sangat bermanfaat pada saat ruang luar mengalami perawatan, seperti material dengan tingkat kekuatan yang keras akan tahan lebih lama karena dapat menahan beban dari luar yang diterimanya dari objek yang melintasi area tersebut.

Sedangkan untuk daerah yang bukan merupakan daerah perlintasan, dapat menggunakan material yang lunak, seperti tanah ataupun rerumputan.

3.1.1.2. Dinding

Dinding pada ruang luar dapat dibedakan menjadi 3 jenis yang berbeda, yaitu sebagai berikut :

1. Dinding Massif

Merupakan dinding dalam yaitu dinding batu bata ataupun dari material lain yang memiliki ketinggian tertentu yang

memisahkan ruang luar dan ruang dalam atau ruang luar yang dikelilingi dengan ruang luar lainnya.

2. Dinding Transparan

Dinding ini berupa pepohonan atau pagar. Dinding ini merupakan dinding yang tidak menutupi atau membatasi keseluruhan, namun hanya sebagian dan masih memungkinkan untuk orang melihat ke ruangan lain melalui celah tersebut.

3. Dinding Semu (Imajiner)

Dinding semu ini bersifat subjektif, karena merupakan hasil dari perasaan pengamat. Dinding jenis ini tidaklah berbentuk nyata, namun tetap membatasi ruang luar satu dengan ruang luar yang lainnya. Sebagai contoh sungai, batas laut, dan lain sebagainya.

Menurut sifat dan jenisnya, ruang luar dibedakan menjadi 3 jenis yaitu sebagai berikut :

a. Menurut Kesan Fisik

- Ruang Positif

Merupakan ruang yang dikelilingi oleh objek atau bangunan dan memiliki fungsi untuk memudahkan kegiatan yang diinginkan oleh perancangannya.

- Ruang Negatif

Merupakan ruang yang menyebar, dan tidak memiliki lingkup apapun. Ruangan ini tercipta tanpa direncanakan.

b. Menurut Sifat Sosial

- Ruang Sosiofugal

Ruang ini diciptakan untuk memisahkan individu satu dengan yang lainnya, agar memiliki kesan privat. Dan ruangan ini memiliki beberapa atribut yang terlihat sangat jelas.

- Ruang Sosiofetal

Ruang luar ini memiliki kecenderungan terpusat pada satu daerah tertentu, dimana ruang atau area tersebut

lebih difungsikan untuk kelompok-kelompok manusia dalam melakukan interaksi sosial.

c. Menurut Aktivitas atau Kegiatan

- Ruang Gerak

Ruang gerak juga masih dibagi mejadi beberapa macam, seperti ruang yang membuat pengunjung bergerak dengan mengikuti sebuah alur yang telah di buat, ruang dengan alur yang beragam ataupun ruang yang direncanakan untuk mewadahi sebuah kegiatan seperti olah raga atau kegiatan dinamis lainnya.

- Ruang Diam

Ruang diam ini merupakan ruangan yang direncanakan untuk kegiatan-kegiatan yang lebih bersifat pasive, seperti ruang pidato, ruang baca, ruang diskusi, ruang duduk atau istirahat, dan ruang lain yang bersifat statis.

Unsur lain yang sering ditemui dalam perancangan ruang luar adalah Air. Penggunaan unsur air sebagai bagian dari perancangan sudah banyak dilakukan pada bangunan, baik penggunaan secara utama ataupun secara estetik yang akan menambah keinfahan dari ruang luar itu sendiri. Dalam buku interior design illustrated, dikatakan bahwa dalam perancangan ruang luar, bangunan menjadi salah satu pembatas, bangunan tersebut dapat berinteraksi dengan ruang luarnya dengan berbagai cara, Ruang luar ini dapat muncul bersamaan dengan alam sekitar.

3.1.2. Tinjauan Tentang Ruang Dalam

Pengertian desain interior menurut Francis D. K. Ching (2002: 46), *Interior design in the planning, layout, and design of the interior space within buildings. These physical settings satisfy our basic need for shelter and protection, they set the stage for and influence the shape of our activities, they nurture our aspirations and express the ideas which accompany our action, they affect our outlook, mood, and personality. The purpose of interior design, therefore, is the functional improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of interior space.*

Dari pendapat D.K. Ching diatas, diperoleh pengertian bahwa ruang lingkup untuk desain interior hanya terbatas pada pengaturan tata letak dan desain ruang. Elemen yang dilingkupi pada ruang dalam ini meliputi elemen dinding, elemen alas, dan elemen atap atau plafon. Pengaturan-pengaturan pada ruang dalam bertujuan untuk memperbaiki fungsi, memperkaya estetika yang akan berkaitan dengan psikologi penggunaanya atau penghuninya.

3.1.2.1. Ketentuan dalam Desain Ruang Dalam

Dalam mendesain sebuah ruang dalam atau sering disebut Interior, terdapat delapan prinsip perancangan, yaitu sebagai berikut :

1. Unity dan Harmoni

Keseimbangan antara ruang yang telah ditata dengan elemen-elemen pelengkap harus terjaga dengan baik, selain untuk memunculkan adanya kesatuan desain hal ini untuk memunculkan komposisi yang seimbang dan indah.

2. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan disini adalah adanya penyetaraan antara bagian satu dan bagian lain supaya pandangan pengamat tidak condong ke salah satu bagian. Keseimbangan disini terpecah menjadi 3, yaitu :

a. Simetris, adalah ketika elemen-elemen desain dibagi secara meratabaik secara vertical maupun horizontal. Sering disebut juga keseimbangan formal.

b. Asimetris, adalah ketika pembagian elemennya tidak berporos di tengah, namun tetap nampak seimbang. Asimetris biasanya bermain pada bagian kontras, skala, maupun warna.

c. Radial, adalah ketika elemen desain berpusat di bagian tengah, seperti contohnya tangga radial.

3. Focal Point

Focal point disini ialah aksen yang menjadi daya tarik sebuah ruangan. Focal point dalam satu ruang dapat lebih dari satu. Dan berupa lukisan, patung, atau benda-benda yang mempunyai makna bagi pemiliknya.

4. Ritme

Sebuah pola pengulangan yang memiliki sifat kontinu atau repetisi yang digunakan dalam sebuah desain. Tujuan pemberian ritme pada ruangan ialah untuk memberikan suatu garis merah pada desain dan menghindarkan dari kesan norak.

5. Detail

Detail pada ruang dalam ini berkaitan dengan elemen-elemen yang ada seperti detail kursi, detail meja, dan detail lainnya yang berkaitan dengan ruang dalam.

6. Skala dan Proporsi

Skala dan proporsi lebih menekankan pada ukuran dari ruangan itu sendiri, seperti ukuran pola lantai, ukuran plafon. Dan dipadukan dengan elemen yang terdapat didalamnya.

7. Warna

Pemilihan warna yang tepat, akan mempengaruhi karakter dari penghuninya. Ini dikarenakan setiap warna memiliki karakter dan efek yang berbeda-beda.

8. Fungsional dan Ergonomis

Sebuah elemen pengisi ruang yaitu furniture harus dapat difungsikan dan bukan hanya sebagai pajangan, tidak hanya itu furniture pengisi ruang harus ergonomis dengan tubuh pengguna ruang tersebut.

3.1.3. Suprasegmen Bentuk dan Wujud

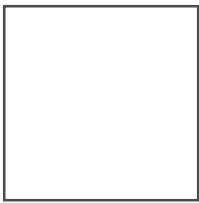
Bentuk adalah kontur dari sebuah objek yang dikenali dari isinya atau sesuatu yang membentuknya, atau dari garis yang terlihat. Bentuk dapat dianggap sebagai pemberi kesan yang digunakan dalam penyampaian pesan, sehingga dapat dihubungkan baik dengan struktur internal maupun eksternal serta prinsip yang memberikan kesatuan menyeluruh. Sedangkan wujud adalah sisi luar karakteristik atau konfigurasi permukaan suatu bentuk tertentu. Wujud juga merupakan aspek utama yang dimana bentuk-bentuk dapat diidentifikasi dan dikategorikan. Jika bentuk lebih sering dimaksudkan sebagai pengertian massa atau isi 3 Dimensi, maka wujud secara khusus lebih mengarah pada aspek penting seperti bentuk yang mewujudkan

penampilannya, konfigurasi, atau peletakan garis (kontur) yang membatasi suatu bentuk.

Secara psikologis manusia, naluri akan menyederhanakan lingkungan visualnya untuk memudahkan pemahaman. Dalam setiap komposisi bentuk, sering terjadi kecenderungan pengurangan subjek utama dalam mencari bentuk-bentuk yang lebih sederhana dan teratur, semakin sederhana dan teraturnya suatu wujud bentuk, maka semakin mudah untuk diterima dan dimengerti. Namun, dalam proses pencarian suatu bentuk wujud-wujud dasar sangat berpengaruh. Wujud-wujud dasar tersebut meliputi :

1. Lingkaran
2. Segitiga
3. Bujur Sangkar

Tabel 3.1. Wujud Dasar

<i>Wujud</i>	<i>Keterangan</i>
<p><i>Lingkaran</i></p> 	<p>Sederetan titik yang disusun dengan jarak yang sama dan seimbang terhadap suatu titik. Lingkaran merupakan suatu sosok yang terpusat, terpusat berarah kedalam dan pada umumnya bersifat stabil.</p> <p>(D.K.Ching – Architecture : Form, Space, and Order – Second Edition, 1996)</p>
<p><i>Segitiga</i></p> 	<p>Bidang datar yang dibatasi oleh 3 sisi dan mempunyai 3 sudut. Jika terletak pada salah satu sisinya, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakkan pada salah satu sudutnya maka tampak seimbang dalam tahap yang sangat kritis atau tampak tidak stabil dan cenderung jatuh pada salah satu sisinya.</p> <p>(D.K.Ching – Architecture : Form, Space, and Order – Second Edition, 1996)</p>
<p><i>Bujur sangkar</i></p> 	<p>Sebuah bidang datar yang mempunyai 4 buah sisi yang sama panjang dan 4 buah sudut 90°. Bujur sangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Dan merupakan bentuk yang statis, netral, dan tidak mempunyai arah tertentu. Seperti juga bentuk segitiga, bentuk bujur sangkar tampak stabil jika berdiri pada salah satu sisinya dan dinamis jika berdiri pada salah satu sudutnya.</p> <p>(D.K.Ching – Architecture : Form, Space, and Order – Second Edition, 1996)</p>

Sumber : Form, Space, and Order – D.K. Ching

Seiring dengan pencarian bentuk yang baru, maka akan terjadi sebuah permainan bentuk, dimana semakin akan membuat bentuk yang indah. Permainan bentuk dalam Arsitektur dapat diperoleh melalui gubahan massa dari bangunan, baik bentuk massa bangunan secara keseluruhan maupun di tiap-tiap bagiannya. Bentuk-bentuk dapat diubah atau diolah melalui perubahan dimensi bentuk, perubahan dengan pengurangan, pengurangan dengan penambahan, konfigurasi bentuk, penggabungan bentuk geometri, dan penegasan bentuk. Dari sinilah akan menghasilkan bentuk-bentuk, antara lain yaitu :

1. Bentuk Beraturan

Bentuk-bentuk yang berhubungan satu sama lain dan tersusun secara rapi dan konsisten. Pada umumnya bentuk-bentuk tersebut bersifat stabil dan simetris terhadap satu sumbu.

2. Bentuk Tak Beraturan

Bentuk yang bagian-bagiannya tidak serupa dan hubungan antar bagiannya tidak konsisten. Pada umumnya bentuk ini tidak simetris dan lebih dinamis dibandingkan bentuk-bentuk beraturan. Bentuk tak beraturan bisa berasal dari bentuk beraturan yang dikurangi oleh suatu bentuk tak beraturan ataupun hasil dari komposisi tak beraturan dari bentuk-bentuk beraturan.

3.1.4. Suprasegmen Warna

Warna merupakan sebuah fenomena pencahayaan dan persepsi individu dalam corak, intensitas, dan nada. Warna adalah atribut yang paling menyolok yang membedakan suatu bentuk dari lingkungan sekitarnya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.

A. Dimensi Warna

Warna memiliki 3 dimensi, yaitu :

1. Warna (hue), yaitu asal usul dimana kita mengenal dan membedakan warna.
2. Pencahayaan, yaitu tingkat terang dan gelap terhadap hitam atau putih suatu warna.
3. Intensitas, yaitu tingkat kemurnian atau kepekatan suatu warna jika dibandingkan dengan warna yang kualitasnya sama.

B. Lingkaran Warna

Lingkaran warna merupakan pengembangan dari konsep tiga warna primer merah, kuning, dan biru. Tiga warna yang berbeda dalam komposisi segitiga bila dicampur akan menghasilkan 12 warna baru. Dalam lingkaran warna juga tersusun spektrum warna atau pengelompokan refleksi cahaya berdasarkan urutan panjang gelombang. Warna-warna yang memiliki gelombang yang panjang dimulai dari warna merah sampai dengan warna kuning-hijau. Warna-warna ini sangat cepat ditangkap mata dan juga memancarkan bias warna yang kuat dan digolongkan sebagai warna hangat. Sedangkan warna-warna yang memiliki gelombang pendek, dimulai dari hijau sampai warna merah-ungu. Warna-warna ini membiaskan warna lembut dan termasuk kelompok warna-warna yang menyejukkan mata atau sering disebut sebagai warna dingin.

Menurut Brewster (seorang ilmuwan, 1831), warna dapat dibedakan atau disederhanakan menjadi empat bagian, yaitu :

1. Warna Primer

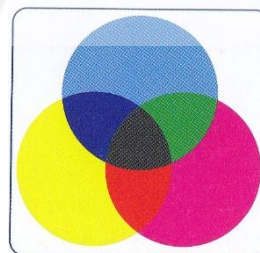
Merupakan warna dasar, yaitu merah, kuning, dan biru



2. Warna Sekunder

Hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1

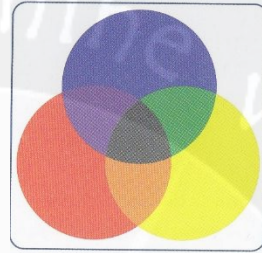
Sebagai contoh : Ungu=merah+biru, Jingga=merah+kuning, Hijau=biru+kuning



3. Warna Tersier

Hasil percampuran dari salah satu warna primer dengan sekunder.

Sebagai contoh : jingga kekuningan=jingga+kuning,
cokelat=merah+kuning+biru



4. Warna Netral

Hasil percampuran dari ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1.

Biasanya sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna alam, dan hasil campuran yang tepat akan menuju ke warna hitam.

C. Psikologi Warna

Terdapat beberapa psikologi warna yang dapat dijabarkan dan diterapkan dalam bangunan, warna-warna tersebut ialah sebagai berikut:

1. Merah

Warna merah melambangkan keadaan psikologi yang mengurangkan tenaga, mendorong makin cepat denyet nadi, menaikkan tekanan darah dan mempercepat produktiviti, perjuangan, persaingan, dan keberanian.

- Merah terang : melambangkan kekuatan kemauan atau cita-cita. Dan memiliki sifat yang agresif, aktif, dan eksentrik.
- Merah jambu : melambangkan romantisme, feminim. Dan warna merah ini memiliki sifat yang menuntut dalam kepasrahan, menggemaskan, dan jenaka.



2. Biru

Warna biru melambangkan ketenangan yang sempurna. Dan mempunyai kesan menenangkan pada tekanan darah, denyut nadi, dan tarikan nafas. Sementara semua menurun, mekanisme pertahanan tubuh membangun organisme.

- Biru tua : melambangkan perasaan yang mendalam, dan memiliki sifat yang konsentrasi, kooperatif, cerdas, perasa, dan integratif.



- Biru muda : melambangkan romantisme, dan feminim, dan memiliki sifat bertahan, protektif, dan tidak berubah pikiran.



3. Kuning

Warna kuning melambangkan kegembiraan. Warna kuning memiliki sifat yang leluasa dan santai, senang menunda-nunda masalah. Berubah-ubah tapi penuh harapan, dan mempunyai cita-cita setinggi langit, serta memiliki semangat yang tinggi.

- Kuning terang : melambangkan sifat spontan yang eksentrik. Dan bersifat toleran, investigatif, dan menonjol.



4. Hijau

Warna yang melambangkan adanya suatu keinginan, ketabahan, dan kekerasan hati. Mempunyai kepribadian yang keras dan berkuasa. Warna hijau ini mempunyai sifat yang dapat meningkatkan rasa bangga, dan perasaan yang lebih superior dari yang lain.



5. Abu-abu

Warna abu-abu menunjukkan arti yang jelas. Tidak terang dan sama sekali bebas dari kecenderungan psikologi. Warna abu-abu ini cenderung mengarah ke arah Netral.



6. Hitam

Warna hitam ini melambangkan kehidupan yang terhenti dan memberikan kesan yang hampa, kematian, kegelapan, kebinasaan, kerusakan, dan kepunahan.



7. Cokelat

Warna coklat sering kali menunjukkan ciri-ciri yaitu suka merebut, tidak suka memberi hati, kurang logis, pesimis terhadap kesejahteraan dan kebahagiaan masa depan.



8. Ungu

Warna ungu merupakan campuran warna merah dan biru yang melambangkan sifat gempuran keras yang dilambangkan oleh warna biru. Perpaduan antara keintiman dan erotis atau menjurus pengertian yang mendalam dan peka. Warna ungu ini memiliki sifat kurang teliti namun selalu penuh harapan.



3.1.5. Suprasegmen Tekstur

Tekstur adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan, dan proporsi

bagian benda. Tekstur juga menentukan sampai dimana permukaan suatu bentuk memantulkan atau menyerap cahaya datang. Tekstur paling sering digunakan untuk menjelaskan tingkat kehalusan atau kekerasan relatif suatu permukaan. Tekstur juga dapat digunakan untuk menjelaskan karakteristik kualitas permukaan pada material yang mirip satu sama lain, seperti kekerasan batu, garis-garis urat kayu, dan tenunan kain.

Terdapat dua jenis dasar tekstur, yaitu :

1. Tekstur riil, adalah tekstur yang memang nyata dan dapat dirasakan dengan sentuhan.
2. Tekstur visual, adalah tekstur yang hanya dapat dilihat dengan mata. Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi terhadap tekstur dan permukaan, antara lain :

1. Skala

Setiap material mempunyai tingkat tekstur tersendiri atau tertentu, tetapi semakin halus skala dari pola teksturnya akan semakin halus pula penampilannya.

2. Jarak Pandang

Jarak pandang dapat mempengaruhi penampilan dan posisi actual suatu bidang dalam sebuah ruang. Sebagai contoh, tekstur yang kasar jika dilihat dari jarak yang jauh akan tampak tekstur yang halus, namun jika dilihat dari dekat barulah jelas kekasaran dari tekstur tersebut.

3. Cahaya

Cahaya sangat mempengaruhi persepsi terhadap tekstur dan sebaliknya, cahaya juga dipengaruhi oleh tekstur yang disinarnya.

Gambar 3.1 Jenis-jenis Tekstur



Sumber : <http://mazgun.wordpress.com/2009/10/12/unsur-rupa-dan-komposisi/>

Tekstur juga merupakan salah satu penentu dalam membentuk sebuah karakter baik secara visual maupun secara sentuhan, contohnya bahan-bahan seperti kayu, batu, dan air akan terlihat lebih alami jika dibandingkan dengan beton, batu bata, dan metal. Kesan yang ditimbulkan juga akan sedikit banyak mempengaruhi karakter sebuah objek.

3.1.6. Suprasegmen Karakteristik dan Bahan








Kesan yang dihasilkan atau yang ditimbulkan oleh tekstur akan mempengaruhi karakteristik dari sebuah objek, yang mana akan sangat ditentukan oleh karakteristik dari bahan yang membentuknya. Bahan dan material merupakan media keras yang membentuk wujud bidang arsitektural melalui teknik-teknik konstruksinya. Selain itu, terdapat hubungan antara suprasegmen dengan persepsi pengelihatannya (seperti bentuk, skala-proporsi, dan warna) dan peraba (yaitu tekstur), karakter bahan juga memiliki suprasegmen lain yang mempengaruhi inderawi manusia yang lain, seperti indera perasa, indera pembau, dan indera pendengaran.

Material yang telah mengalami perubahan dari bentuk alaminya atau direkayasa akan menghilangkan wujud kealamiannya. Bentuk alami dari bahan material juga dapat memberikan pesan atau kesan tersendiri. Kemampuan bahan material memberikan pesan dan kesan merupakan kemampuan yang dimiliki bahan material sebagai suprasegmen secara independen. Tiap-tiap bahan material memiliki atau mempunyai sifat dan karakter tersendiri yang secara langsung akan berhubungan dengan persepsi seseorang.

Sifat-sifat dari bahan material berbeda-beda yang memiliki kesan yang berbeda pula, ini dikarenakan sifat dan karakter dari bahan material memiliki ekspresi tersendiri dan berbeda. Berikut terdapat beberapa sifat dan kesan yang ditimbulkan dari bahan material, sifat dan kesannya sebagai berikut :

Tabel 3.2. Jenis, Sifat, dan Kesan Material

No.	Material	Sifat	Kesan	Contoh Pemakaian
1	Kayu	Mudah dibentuk, bahan konstruksi- konstruksi kecil,	Hangat, lunak,	Membutuhkan kontak langsung dengan bangunan, biasanya

		bentuk-bentuk lengkung	alamiah, menyegarkan	sebagai elemen struktur bangunan (kuda-kuda, kusen, dll)
2.	Batu bata 	Flexible, terutama pada detail dapat dipergunakan sebagai dudukan struktur, bahkan untuk struktur- struktur besar	Praktis	Banyak digunakan untuk bagunan perumahan, monumental, dan komersial
3.	Semen (strucco/ plesteran) 	Dapat digunakan untuk eksterior dan interior, cocok dilapisi dengan segala warna, mudah perataan (homogen), mudah dibentuk	Dekoratif	Bangunan-bangunan di daerah mediteranian yang dipergunakan untuk elemen-elemen dekorasi
4.	Batu alam 	Tidak membutuhkan proses pembentukan (diolah)	Berat, kasar, alami, sederhana, informil	Untuk pondasi, dinding dekoratif, banyak dipergunakan oleh bangunan-bangunan kecil
5.	Batu kapur 	Mudah menyatu dengan bahan material lainnya, mudah dalam perataan	Sederhana, kuat (jika menyatu dengan bahan material laini)	Untuk campuran semen dan pasir
6.	Marmer 		Mewah, kuat, formil, agung	Bangunan-bangunan yang menunjukkan kekuatan, kemewahan, dan kekuasaan.
7.	Beton 	Hanya menahan gaya tekan	Formil, keras, kaku, kokoh	Bangunan-bangunan monumental, bangunan pemerintahan
8.	Baja 	Hanya menahan gaya tarik	Keras, kokoh, kasar	Bangunan-bangunan pemerintahan, bangunan-

				bangunan utilitas, struktur bangunan
9.	Metal 	Effisien	Ringan, dingin	Bangunan-bangunan komersial
10.	Kaca 	Tembus pandang, biasa digabung dengan bahan material lain	Ringkah, dingin, dinamis	Hanya sebagai pengisi
11.	Plastik 	Mudah dibentuk sesuai dengan kebutuhan (merupakan bahan pabrikan), dapat diberi dengan berbagai macam warna	Ringan, dinamis, informil	Bangunan-bangunan yang bersifat santai
12.	Bambu 	Kuat, ulet, lurus, rata, keras, mudah dibelah, mudah dibentuk, dan mudah dikerjakan serta ringan sehingga mudah untuk diangkat	Sederhana, ringan, alamiah, kuat	Untuk membuat rusuk-rusuk rumah, tempat genting, anyaman bambu, pengecoran dna pembatan pagar

Sumber : *Form, Space, and Order – D.K. Ching*

3.1.7. Suprasegmen Proporsi dan Skala

Suprasegmen skala merupakan karakter suatu elemen arsitektural yang menunjukkan ukuran suatu elemen dibandingkan dengan suatu tolak ukur atau dengan ukuran suatu benda. Skala arsitektural sering megaitkan antara ukuran diri manusia dengan ukuran suatu obyek arsitektural (bangunan, ruang, benda) sehingga memunculkan 4 penggolongan skala ruang menurut antropometri :

1. Skala akrab, menciptakan suasana yang nyaman dan akrab
2. Skala wajar, ada penyesuaian yang “wajar” antara ukuran ruang dan kegiatan di dalamnya, berdasarkan kenyamanan jasmani dan rohani

3. Skala megah, ditimbulkan oleh ukuran ruang yang berlebihan bagi kegiatan di dalamnya, untuk menyatakan keagungan atau kemegahan
4. Skala mencekam, skala yang menyebabkan manusia sulit merasakan pertalian dirinya dengan ruang. Umumnya skala ini terdapat pada alam, bukan buatan manusia.

Apabila skala menyinggung pada ukuran sesuatu dibandingkan dengan ukuran sesuatu yang dapat dijadikan patokan, maka proporsi lebih menekankan pada hubungan yang sebenarnya atau yang harmonis dari satu bagian dengan bagian yang lain atau secara menyeluruh. Hubungan tersebut tidak hanya mengenai besarnya, tetapi juga mengenai banyaknya atau tingkatannya. Proporsi merupakan salah satu media perancangan dalam membentuk kesatuan atau unity dan keseimbangan atau balance.

3.1.8. Bukaan

Selain proporsi dan skala ruang, ada juga faktor yang dapat mempengaruhi karakter ruang didalamnya, yaitu bukaan dalam sebuah ruang. Semakin kecil bukaan maka akan menimbulkan kesan terkurung, tertutup, sepi, terisolasi, dan dikucilkan. Sedangkan semakin besar bukaan akan menimbulkan kesan kebebasan, terbuka, bermasyarakat, lega, dan lapang.

Bukaan pada bidang-bidang penutup ruang memberikan kontribusi pada ruang maupun visual terhadap ruang-ruang disekitar ruangan tersebut. Pintu-pintu memberikan jalan masuk dalam ruang dan menentukan pola gerakan serta penggunaan ruang didalamnya.

Bukaan juga mempengaruhi orientasi dan aliran ruang, kualitas pencahayaan, penampilan, dan pemandangan, serta pola penggunaan dan pergerakan di dalamnya. (D.K.Ching – Architecture : Form, Space, and Order – Second Edition, 1996)

Berdasarkan penempatannya, bukaan dibedakan menjadi 3 (tiga) jenis, yaitu :

1. Bukaan pada bidang

Sebuah bukaan dapat ditempatkan seluruhnya pada bidang dinding atau langit-langit dan dikelilingi oleh permukaan-permukaan pada semua sisinya.

2. Bukaan pada sudut-sudut

Sebuah bukaan dapat ditempatkan pada salah satu sisi atau sudut pada suatu bidang dinding atau langit-langit. Semua bukaan di sini terletak pada sudut suatu ruang.

3. Bukaan di antara bidang-bidang

Sebuah bukaan dapat diperluas secara vertical di antara bidang lantai dan langit-langit atau secara horisontal di antara dua bidang dinding. Ukuran bukaan tersebut dapat berkembang sehingga menghabiskan seluruh bidang dinding dalam sebuah ruang.

3.2. Landasan Teori tentang Gagasan Desain Arsitektur Kontemporer

3.2.1. Pengertian dan Perkembangan Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer dapat diartikan sebagai arsitektur yang berkembang sesuai dengan nilai jaman, di mana tingkat kontemporer di masing-masing wilayah berbeda, sejauh nilai jaman waktu itu dilakukan oleh banyak orang menjadi satu karya yang berkembang pada masanya yang dapat berulang pada masa mendatang.

Arsitektur kontemporer mulai berkembang pada 1940-1980an. Kontemporer sendiri bisa kita artikan sebagai suatu yang serba modern atau up to date, yang mana menandakan sebuah perubahan desain yang selalu berusaha menyesuaikan dengan waktu dan eranya. Dalam hal ini bangunan dengan gaya kontemporer biasanya akan menjadi desain yang maju, variatif, fleksibel, dan inovatif. Perubahan desain itu diiringi oleh perubahan bentuk, tampilan, jenis material, proses pengolahan, ataupun teknologi yang dipakai untuk meramu bentuk gaya baru tersebut. Artinya, arsitektur kontemporer itu adalah sebuah desain yang menampilkan gaya baru dalam segala aspeknya. Arsitektur kontemporer menyajikan konsep dan gaya kekinian atau istilahnya modern, yang biasanya lebih kompleks dan inovatif. Ada banyak cabang yang mencirikan modern yang biasanya masuk juga ke dalam 'kontemporer', misalnya dekonstruksi, post-modern, dan modern hightech. Di Indonesia, perkembangan arsitektur kontemporer sebagian besar diimbangi dengan tradisi lokal namun tetap dengan tuntutan kekinian, namun tidak jarang juga dipengaruhi oleh arsitektur kontemporer asing. Terlihat dengan karya-karya arsitektur Indonesia yang memiliki kesamaan dengan karya Mies van Rohe, Marcel Breuer, Le Corbusier, dan Charles Eames, yang mana kesemuanya adalah arsitek-arsitek

yang karyanya masuk dalam gaya kontemporer. Pengaruh itu terjadi karena sebagian besar karya mereka ini masuk ke dalam konteks negeri tropis, dan sangat cocok dengan iklim di Indonesia. Di samping itu, paham arsitektur kontemporer biasanya lebih menonjolkan keunikan dari segi bentuk yang cenderung sangat atraktif. Dari pemilihan warnapun menjadi modal dalam menciptakan kreasi daya tarik dari sebuah bangunan. Ada tiga gaya lama yang diberi label kontemporer pada sebuah bangunan, dan itu akan mengalami pergeseran dan perkembangan sesuai dengan nilai zaman. Adapun ketiga gaya lama itu, yakni : 'Etnik Kontemporer, Klasik Kontemporer, dan Modern Kontemporer'.

3.2.2. Material pada Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer yang berada di Indonesia memiliki sebuah karakteristik yang menunjukkan adanya usaha pemilihan material yang disesuaikan dengan konteks wilayahnya dan ini bertujuan untuk mewujudkan rancangan desain yang berkelanjutan. Gaya arsitektur kontemporer di Indonesia tetap berusaha untuk menunjukkan citra diri sebagai bagian dari arsitektur nusantara melalui ekspresi material lokal yang jujur. Dalam arsitektur kontemporer, alam menjadi bagian penting ini dikarenakan arsitektur kontemporer melibatkan alam sebagai inspirasi dalam memasukkan unsur alam ke dalam rancangan bangunan melalui material. Material yang digunakan dalam arsitektur kontemporer bukan digunakan sebagai material pembentuk struktur utama, namun material pembentuk tampilan bangunan baik tampilan bangunan (fasade) maupun ruang dalam bangunan.

Karya dari arsitektur kontemporer Indonesia kebanyakan mempergunakan teknologi modern dalam pembuatan struktur bangunan dan bentuk dasar bangunan itu sendiri. Pada fasade bangunan yang dapat dirasakan oleh indera manusia yaitu pengelihatannya, peraba, dan penciuman diusahakan untuk menggunakan material yang alami. Terdapat beberapa bangunan arsitektur kontemporer Indonesia yang menggunakan penggabungan antara material alami dengan material konvensional modern seperti penggunaan perpaduan kayu dengan beton.

Material alam yang digunakan pada arsitektur kontemporer seperti kayu, bambu, batu alam, batu tanah liat, genteng tanah liat tetap digunakan secara jujur, yang berarti material digunakan tanpa *finishing* atau dengan *finishing*

secara sederhana untuk keperluan pengawetan atau perawatan bahan. Inovasi yang dapat dipergunakan pada material alam ini digunakan pada pembentukan ruang luar atau ruang dalam, seperti penggunaan *sun-shading*, partisi ruang, ataupun furniture dalam ruangan. Sedangkan material konvensional modern seperti beton, besi, baja, digunakan untuk struktur fungsional. Material konvensional modern yang memiliki kekuatan tinggi dirasakan cocok dan efisien untuk dijadikan sebagai perancangan struktur.

3.2.3. Ciri dan Prinsip Dasar Arsitektur Kontemporer

Adapun ciri-ciri dari arsitektur kontemporer dan prinsip dari arsitektur kontemporer. Ciri-ciri dan Prinsipnya ialah sebagai berikut :

1. Bangunan yang kokoh
2. Konsep ruang terkesan terbuka
3. Harmonisasi ruang dalam yang menyatu dengan ruang luar
4. Memiliki fasade yang tembus pandang
5. Kenyamanan yang hakiki
6. Eksplorasi elemen lanskap area yang terukur
7. Selalu mengikuti perkembangan zaman
8. Selalu berkembang sesuai dengan nilai zaman/ waktu